Manuel d'utilisation

CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo®

Disney/Pixar elements © Disney/Pixar, à l'exception des marques automobiles appartenant à des tiers : FIAT™; Pacer ™; Bentley™; © Volkswagen AG.

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **MobiGo®**, une console de jeu tactile et éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **MobiGo®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Voici une console de jeu dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **MobiGo®** dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **MobiGo®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **MobiGo®** ***Cars 2*** de **VTech®**. Félicitations !

Flash McQueen est de retour et prêt à montrer qu'il est le meilleur en affrontant les voitures de course les plus rapides du monde lors du Grand Prix Mondial.

Martin, le meilleur ami de Flash mais également son plus grand supporter, le suit partout pour le soutenir. Mais lorsque Martin fait la rencontre d'un mystérieux agent secret appelé Finn McMissile, il se retrouve au milieu d'un complot de dimension internationale. Martin sera-t-il à la hauteur de cette mission secrète ?

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif ***Cars 2*** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Warning: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. POUR COMMENCER À JOUER…

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif ***Cars 2*** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

1.1. PROFIL

La page d'accueil te permet de personnaliser ta **MobiGo®** en entrant ton nom : les scores de tes différents jeux et ta progression seront mémorisés. Un seul profil peut être gardé en

mémoire par la console. Si d'autres joueurs souhaitent utiliser ta **MobiGo®**, ils peuvent jouer en tant qu'invités. Pour cela, il faut sélectionner l'icône Invité. Cependant, leur score ne sera pas mémorisé.

1.2. CHOISIR UN JEU

1.2.1. Téléchargement

Joue au jeu ***Cars 2*** et transfère tes scores sur la plateforme web dédiée **Explor@ Park**. Plus tu joues, plus tu as de chances de gagner des récompenses (trophée de bronze, argent ou or).

Tu as également la possibilité de télécharger des jeux supplémentaires sur ta console. Si tu as téléchargé des jeux sur ta **MobiGo®** depuis **l'Explor@ Park**, touche **Téléchargement** pour accéder à ces jeux.

Consulte le manuel d'utilisation de ta **MobiGo®** pour plus de détails.

1.2.2. Cartouche de jeu *Cars 2*

Accompagne Flash McQueen et Martin dans leurs nouvelles aventures ! Touche l'écran pour choisir un jeu parmi les 5 proposés.

Si tu as déjà joué et que tu as quitté le jeu en cours de partie, la prochaine fois que tu voudras jouer à ce jeu, tu devras choisir **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

Remarques :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté.

1.2.3. Niveau

Après avoir sélectionné un jeu, tu peux choisir ton niveau de difficulté : Facile (représenté par une étoile) ou Difficile (représenté par deux étoiles). Sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites.

⭐ **Niveau facile :** le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

⭐⭐ **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 7-8 ans.

1.3. OPTIONS

Musique Activée/Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est **Activée**. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée**, puis touche l'icône **OK** pour confirmer.

Nombre de vies Standard/Illimité : sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option Nombre de vies : Illimité. Par défaut, le nombre de vies est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimité**, puis touche l'icône **OK** pour confirmer.

2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE

Appuie sur le bouton **AIDE** pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **QUITTER** pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Touche pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).

Clavier

Fais glisser l'écran vers le haut pour faire apparaître le clavier de ta **MobiGo®**. Le clavier te permet d'entrer ton nom dans l'écran du Profil ou de répondre à certaines questions dans les jeux de lettres.

Réinitialisation

Pour remettre les scores à zéro et effacer le suivi des progrès de l'enfant rattaché à cette cartouche, aller sur l'écran du menu principal de la cartouche et taper le code « RESET ». Appuyer sur la touche ENTRÉE. Une fois la réinitialisation effectuée, le message « Remise à zéro des scores » apparaît à l'écran.

3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

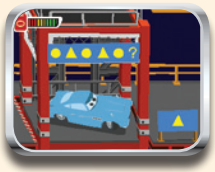
Opération plate-forme pétrolière	Formes, suites logiques, nombres
Grand Prix de Tokyo	Calcul
La machine à décrypter	Lettres, suites logiques, vocabulaire
À la poursuite du Professeur Z	Mémoire, directions
Martin l'agent secret	Vocabulaire

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

Opération plate-forme pétrolière

Finn se trouve sur une mystérieuse plate-forme pétrolière. Aide-le à l'inspecter en évitant les obstacles. La plate-forme est très dangereuse, mais heureusement Finn possède 3 gadgets que tu peux utiliser pour éviter les ennuis : un pare-chocs, un canon à eau et un grappin. Le pare-chocs permet de pousser les tuyaux et les barils en dehors du chemin, le canon à eau permet d'éteindre le feu et le grappin permet à Finn de se cacher pour éviter que les gardes ne le repèrent.

Utilise l'ascenseur pour accéder à un autre étage. Mais un seul étage te permettra de continuer à inspecter la plate-forme pétrolière. Choisis l'étage avec la forme qui complète la suite pour continuer. Guide ensuite Finn vers la droite pour choisir l'étage.



Finn devra parfois passer d'une structure à une autre. Pour l'aider à traverser, il faut mesurer la distance le séparant de la structure. Touche d'abord les points pour les connecter entre eux et prends le chemin qui mène à l'étoile. Puis observe les nombres sur la règle et touche le grappin avec le nombre qui vient à la suite.

Objectif pédagogique : formes, nombres, suites logiques

★ **Niveau facile :** les premiers nombres

★★ **Niveau difficile :** les nombres plus compliqués, les nombres pairs et impairs

Grand Prix de Tokyo

Flash McQueen participe au Grand Prix Mondial. Aide-le à remporter la course de Tokyo. Maintiens la touche ENTRÉE enfoncée pour accélérer. Dirige Flash à l'aide de ton doigt vers la gauche ou la droite pour l'aider à éviter les voitures et les obstacles.

Résous les problèmes de calcul pour aider Guido à changer les pneus pendant l'arrêt au stand. Trouve le pneu avec le bon numéro et déplace ton doigt vers le haut si c'est la bonne réponse.

Objectif pédagogique : lettres, suites logiques, vocabulaire

★ **Niveau facile :** additions, soustractions simples

★★ **Niveau difficile :** additions, soustractions et multiplications

La machine à décrypter

Finn a besoin de Martin pour analyser une série de photographies prises par un autre agent secret, mais ces photos sont cryptées et ne peuvent être vues. Aide Finn et Martin à utiliser l'ordinateur pour débloquer les photos. Appuie sur une lettre pour la faire disparaître. Lorsque deux lettres identiques sont à côté l'une de l'autre et que tu les fais disparaître, tu réaliseras un combo. Réalise des combos pour remplir la barre et débloquer les photos.

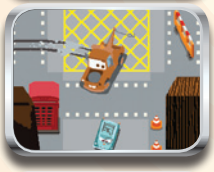
Tape les lettres manquantes du mot pour aider Finn à les mémoriser dans la base de données.

Objectif pédagogique : lettres, vocabulaire

Niveau facile : lettres, mots simples

Niveau difficile : lettres, mots longs

À la poursuite du Professeur Z



Martin a découvert que son ami Flash McQueen est en danger ! Il se dépêche pour arrêter le Professeur Z et sauver la situation. Retiens l'ordre des directions et guide Martin dans la bonne direction à chaque intersection pour suivre le Professeur Z.

Lorsque Martin se rapproche du Professeur Z, suis la flèche à l'aide de ton doigt et dirige Martin pour prendre le virage.

Ne laisse pas les Tas de boue arrêter Martin. Touche les Tas de boue pour les mettre hors d'état de nuire !

Objectif pédagogique : mémoire, directions

Niveau facile : directions simples

Niveau difficile : directions selon la boussole

Martin l'agent secret

Utilise les points que tu as obtenus dans les autres jeux pour acheter des gadgets d'espion à Martin ! Appuie sur un gadget que tu as débloqué pour voir Martin l'essayer.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche**, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche**. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

© 2011 VTech
Imprimé en Chine
91-002461-144 (fr)